

**EKSPLORASI BENTUK FISIK KEBUDAYAAN
MARITIM SEBAGAI GAGASAN PENCIPTAAN
SENI PATUNG**



PENCIPTAAN KARYA SENI

oleh

Suparman

NIM 1112240021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2015

**EKSPLORASI BENTUK FISIK KEBUDAYAAN
MARITIMSEBAGAI GAGASAN PENCIPTAAN
SENI PATUNG**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang Seni Rupa Murni

2015

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:
EKSPLORASI BENTUK FISIK KEBUDAYAAN MARITIM SEBAGAI
GAGASAN PENCIPTAAN SENI PATUNG diajukan oleh Suparman, NIM
1112240021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni
Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan
Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Juli 2015 dan dinyatakan telah
memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Anusapati, MFA.
NIP. 19570929 198503 1 001

Pembimbing II/Anggota



Drs. Soewardi, M.Sn.
NIP. 19500726 198503 1 001

Cognate/Anggota



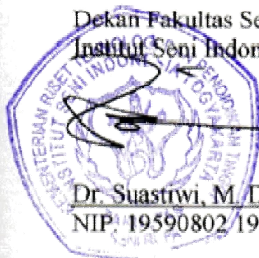
Yoga Budhi Wantoro, M.Sn.
NIP. 19700531 199903 1 002

Ketua Jurusan Seni Murni/
Ketua Program Studi Seni Rupa
Murni/ Ketua/ Anggota



Wiwik Sri Wulandari, M.Sn.
NIP. 19760310 200112 2 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Dr. Suastriwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Tiada kata bermakna seindah ucapan syukur alhamdulillah atas segala nikmat dan karuniaNya, sehingga proses penciptaan karya Tugas Akhir dengan judul EKSPLORASI BENTUK FISIK KEBUDAYAAN MARITIM SEBAGAI GAGASAN PENCIPTAAN SENI PATUNG, dapat terealisasi sebagaimana yang diharapkan. Walaupun sangat disadari kelemahan dan kekurangan yang dimiliki. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar kesarjanaan seni di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran proses penciptaan karya seni dan penyusunan laporan ini tentunya tidak lepas dari bermacam dukungan dan bantuan yang diberikan, baik material maupun spiritual. Sehingga penciptaan karya dan penyusunan laporan ini dapat diselesaikan.

Dengan rasa hormat dan rendah hati penulis ucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Drs. Anusapati, M.FA., dosen Pembimbing I.
2. Drs. Soewardi, M.Sn., dosen Pembimbing II.
3. Drs. Ichwan Noor, S.Sn., selaku dosen Wali.
4. Yoga Budhi Wantoro, M.Sn., sebagai *Cognate*.
5. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., ketua jurusan Seni Murni FSR ISI Yogyakarta
6. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn. M.A., Sekretaris Ujian Tugas Akhir 2014/1015
7. Dr. Suastiwi, M. Des., dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia

Yogyakarta.

8. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh Staf pengajar dan karyawan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Ayahanda dan Ibunda yang senantiasa saya hormati, serta adik-adik tercinta.
11. Askanadi, Claudia Seise, Faisal, atas segala dukungannya.
12. Sahabat-sahabat yang telah membantu kelancaran Tugas Akhir ini.

Semoga segala kebaikan yang telah kita kerjakan dengan niat yang tulus dan penuh keikhlasan senantiasa diridhoi dan mendapat pahala dari Allah SWT. Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang seni patung dan umumnya bagi pembaca, lembaga-lembaga seni serta pencinta seni.

Yogyakarta, 4 Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul ke- 1	
Halaman Judul ke- 2	i
Halaman Pengesahan	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Makna Judul	6

BAB II. KONSEP

A. Konsep Penciptaan	11
B. Konsep Perwujudan	14
C. Konsep Penyajian	20

BAB III. PROSES PEMBENTUKAN

A. Bahan	21
B. Alat	24
C. Teknik	25
D. Tahapan Pembentukan	26

BAB IV. TINJAUAN KARYA	29
-------------------------------------	-----------

BAB V. PENUTUP.....	47
----------------------------	-----------

DAFTAR PUSTAKA.....	49
----------------------------	-----------

LAMPIRAN	50
-----------------------	-----------



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bubu	17
Gambar 2. Rakit Bambu.....	18
Gambar 3. Rumah rakit dan Perahu kajang.....	19
Gambar 4. Material Rotan, Bambu, dan Batu	23
Gambar 5. Material Bambu	23
Gambar 6. Alat	27
Gambar 7. Proses Menganyam.....	27
Gambar 8. Proses Karya Menyatu Padu	28
Gambar 9. Proses Karya Ruang dan Warna.....	28
Gambar 10. Karya I “ <i>Harmony</i> ”.....	29
Gambar 11. Karya II “ <i>Menyatu Padu</i> ”	31
Gambar 12. Karya III “ <i>Tentang Alam</i> ”	33
Gambar 13. Karya IV “ <i>Berujung Tak Berpangkal</i> ”	35
Gambar 14. Karya V “ <i>Gerak Gelombang</i> ”	37
Gambar 15. Karya VI “ <i>Membangun Ruang</i> ”	39
Gambar 16. Karya VII “ <i>Berpucuk Tak Bertangkai</i> ”	41
Gambar 17. Karya VIII “ <i>Mengalir</i> ”	43
Gambar 18. Karya IX “ <i>Ruang dan Warna</i> ”	45

DAFTAR LAMPIRAN

Potret Diri Mahasiswa.....	50
Foto Poster Pameran	51
Foto Suasana Pameran	52
Katalog Pameran	55
Curriculum Vitae	56
Foto Acuan	60
Foto Pemasangan Karya.....	61



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebuah desa di wilayah Sumatra bagian selatan dengan suasana pedesaan yang dialiri oleh air sungai Musi dan beberapa anak sungai lainnya, seperti sungai Ogan, sungai Komering, dan enam cabang anak sungai lainnya, yang sering disebut Batang hari sembilan adalah daerah tempat tinggal penulis. Dengan hamparan sawah di tepian sungai, semilir angin dan lalu lalangnya perahu-perahu di sungai dengan bermacam aktivitas masyarakat, serta beraneka rupa dan warna tumbuhan yang diiringi kicauan burung memberikan kesegaran dan pesona tersendiri bagi kehidupan saat berada di sebuah kampung halaman.

Berbagai fenomena dalam kehidupan akan menjadi pengalaman hidup bagi manusia, secara eksplisit maupun implisit hal itu memberi pengaruh pada setiap individualnya dalam memandang kehidupan. Suatu karya seni yang diciptakan oleh perupa, tidak bisa lepas dari lingkungan sekitarnya, bahwa seniman dan lingkungannya erat hubungannya, saling berintegrasi antara satu dengan lainnya. Kontribusi dari pengaruh lingkungan adalah termasuk salah satu faktor eksternal yang banyak memberi stimulant bagi proses kreatif.

Ketertarikan penulis terhadap benda-benda kemaritiman berawal dari masa kecil dan dibesarkan di lingkungan pesisir, dengan latar belakang keluarga yang

sibuk dengan berbagai aktivitas kerja di lingkungan pesisir, membuat penulis semasa kecil selalu bersentuhan dengan kehidupan di sungai. Seperti berenang di sungai bersama teman-teman, membuat perahu mainan, dan sebagainya. Saat bermain kerap kali melihat perahu-perahu pedagang yang datang dari desa lain, biasanya dari desa Kayu Agung kabupaten Ogan Komering Ilir. Dengan membawa benda-benda untuk kebutuhan rumah tangga berupa tungku, guci dan celengan (tempat untuk menabung) yang terbuat dari tanah liat yang sudah dipanaskan (gerabah), penggiling beras dari bahan batu, tikar anyaman yang dibuat dari daun dengan berbagai motif, juga mainan anak-anak yang terbuat dari bambu dan rotan. Saat beranjak dewasa penulis dan keluarga berpindah tempat, dari Sungai Ogan ke suatu wilayah di perbatasan wilayah Propinsi Sum-sel dan Propinsi Jambi, tepatnya di sungai Lalan kabupaten Musi Banyuasin, pengalaman di sungai Lalan seperti bekerja di sebuah perusahaan PT. Asialog saat itu yang banyak beraktivitas di sungai Lalan.

Tidak lama bekerja disana, berlanjut bekerja di transportasi air/ sungai. Dengan pengalaman menelusuri anak-anak sungai Lalan menjadi aktivitas sehari-hari penulis, dan terkadang menjelajahi sungai yang belum penulis kenali, seperti memasuki wilayah masyarakat terasing Jambi di bagian hulu sungai Lalan, sangat mengesankan dan menantang penulis untuk mengetahui tentang kebudayaan yang ada di sana. Sese kali penulis melihat upacara ritual pengobatan yang sering disebut masyarakat di sana dengan Besale, sebuah ritual memanggil *puyang* (semacam dewa) dengan beragam atribut ritualnya. Upacara yang dipersiapkan memakan waktu satu hari, benda-benda yang digunakannya seperti membuat

rumah-rumahan dari bahan daun kelapa muda, dengan konstruksi berbentuk rumah, ada yang bertingkat dan ditampilkan dengan cara digantung mengelilingi pasiennya, diiringi alunan suara musik yang aneh dan jerit suara bersahutan dengan hentakan kaki ketua adat yang diikuti oleh anggotanya, semakin malam semakin cepat mengelilingi pasiennya hingga seperti hilang kesadarannya.

Semua pengalaman ini menyebabkan ketertarikan pada benda-benda yang ada di sekeliling, antara lain perahu kajang tradisional dari desa Kayu Agung, dengan konstruksi paku pasak kayu dan dengan atap sorongnya, rumah rakit dari kayu dan bambu, juga beragam bentuk alat pencari ikan seperti bubu, seruwo (bubu ukuran kecil) empang bambu, pukot (jaring), sekap ikan, dan lain sebagainya. Yang akhirnya memicu sensibilitas (kepekaan) estetis penulis dan kemudian menimbulkan keinginan untuk dapat mengungkapkannya dalam karya seni patung.

Bermula dari kerinduan akan benda-benda tradisional sehari-hari yang pernah dikenali dan akrab di lingkungan tempat tinggal penulis. Sependapat dengan pandangan Enin Suprianto dalam *Wacana Khatulistiwa* menyatakan:

Pengamatan terhadap kejadian sehari-hari, tidak pernah luput dari kehadiran benda-benda. Segalanya hadir makin nyata (konkret) dan dapat dikenali. Pada saat bersamaan, ada juga yang merasa aneh dan asing, seperti memantulkan gema peringatan Henri Lefebvre yang gemar mengutip Hegel: yang akrab tidak berarti sama dengan yang kita ketahui. Memandang dengan cermat terhadap hal yang sehari-hari, adalah mengenal yang esoteric, akrab, yang rel dan surreal, secara serentak dan bersamaan.¹

¹ Mikke Susanto (ed). *Wacana Katulistiwa: Bunga Rampai Kuratorial Galeri Nasional Indonesia 1999-2011*. Jakarta: Galeri Nasional Indonesia. 2011. p.134

Kondisi inilah yang memicu penulis untuk mengekspresikan *memory* dari pengamatan dan pembendaharaan visual yang tersimpan. Bagi penulis, benda-benda tradisi yang akrab dengan lingkungan asal penulis, selain bermacam bentuk dan fungsinya, juga keterlibatan unsur imajinasi dan perasaan, sehingga kemudian menjadi satu gagasan untuk menciptakan karya seni patung. Seperti yang diungkapkan Soedarso, Sp dalam *Tinjauan Seni* mengungkapkan: “Suatu hasil karya seni selain merefleksi diri seniman dan penciptanya juga merefleksikan lingkungannya, bahkan diri seniman itupun terkena pengaruh lingkungan pula.”²

B. Rumusan Penciptaan

1. Apa yang dimaksud dengan kebudayaan maritim dan konteksnya dalam penciptaan karya seni patung ?
2. Bentuk visual apa yang merupakan representasi dari kebudayaan maritim ?
3. Bagaimana mengeksplorasi berbagai bentuk fisik hasil kebudayaan maritim dengan menggunakan material alam dan memvisualisasikannya ke dalam bentuk karya seni patung ?

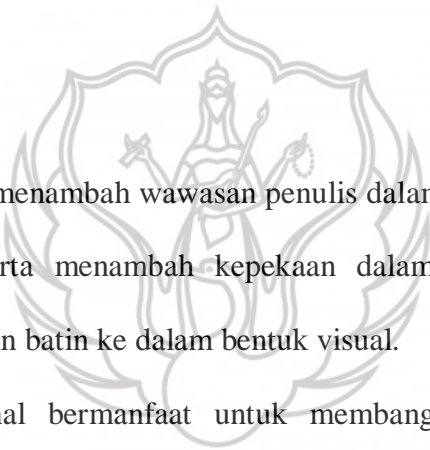
² Soedarso Sp. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana. 1988. p.214

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Menggali potensi pembentukan dari hasil kebudayaan maritim yang bersifat fisik untuk divisualisasikan ke dalam seni patung, dengan menggunakan berbagai material alam.

2. Manfaat

- 
- a. Secara personal, menambah wawasan penulis dalam menyusun sebuah konsep secara tertulis serta menambah kepekaan dalam mengeksplorasi material dengan pengalaman batin ke dalam bentuk visual.
 - b. Secara institusional bermanfaat untuk membangkitkan kesadaran tentang benda-benda kemaritiman yang bersifat fisik di lingkungan perguruan tinggi seni.
 - c. Secara sosial diharapkan mampu menggugah dan melestarikan benda-benda tradisi, dan memberinya nilai atas kehadirannya.

D. Makna Judul

Tugas akhir karya Seni diberi judul **Eksplorasi Bentuk Fisik Kebudayaan Maritim Sebagai Gagasan Penciptaan Seni Patung**. Untuk menghindari meluasnya arti makna dan beragam penafsiran terhadap judul tersebut di atas, maka perlu penegasan mengenai pengertian maksud dalam judul untuk menyamakan persepsi, paradigma dan pandangan gagasan penulis. Berikut ini dijabarkan penjelasannya.

Eksplorasi adalah kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dari sesuatu yang baru, penjelajahan, penyelidikan, gaya, corak, dinamika pada sebuah benda atau makhluk hidup.³

Bentuk Fisik menurut Koentjaraningrat adalah wujud ketiga dari kebudayaan disebut kebudayaan fisik, dan memerlukan keterangan banyak. Karena seluruh total dari hasil fisik dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat, maka sifatnya paling kongkret, dan berupa benda-benda atau hal yang dapat diraba, dilihat, dan difoto. (p .6)

Unsur-unsur terbesar yang terjadi karena pecahan tahap pertama disebut “unsur-unsur kebudayaan universal”, dan merupakan unsur-unsur yang pasti biasa ditemukan di semua kebudayaan dunia, baik yang hidup dalam masyarakat pedesaan yang kecil terpencil maupun dalam masyarakat kota yang besar dan kompleks. Unsur-unsur universal itu, yang sekalian merupakan isi dari semua kebudayaan yang ada di dunia ini, adalah:

1. Sistem religi dan upacara keagamaan,
2. Sistem dan organisasi kemasyarakatan,
3. Sistem pengetahuan,
4. Bahasa,
5. Kesenian,
6. Sistem mata pencaharian hidup,

³ Hendro Darmawan. *Kamus Ilmiah Populer*. Yogyakarta: Bintang Cemerlang, 2013. p.121

⁴ Koentjaraningrat. *Bunga Rampai Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: PT GRAMEDIA Pustaka Utama Jakarta. 1974, anggota IKAPI. p.2

7. Sistem teknologi dan peralatan.

Ketujuh unsur universal tersebut masing-masing dapat dipecah lagi ke dalam sub-unsur-unsurnya.⁴

Lebih lanjut ia menuliskan bahwa kebudayaan itu mempunyai paling sedikit tiga wujud, yaitu:

Wujud kebudayaan ada tiga :

1. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari idee-idee, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya.
2. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam masyarakat.
3. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Wujud pertama adalah wujud idel dari kebudayaan. Sifatnya abstrak, tak dapat diraba dan difoto. Lokasinya ada dalam kepala-kepala, atau dengan perkataan lain, dalam pikiran dari warga masyarakat di mana kebudayaan yang bersangkutan itu hidup.

Kebudayaan idel ini dapat kita sebut *adat tata kelakuan*, atau secara singkat *adat* dalam arti khusus, atau *adat istiadat* dalam bentuk jamaknya.

Wujud kedua dari kebudayaan yang sering disebut system sosial, mengenai kelakuan berpola dari manusia itu sendiri. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia-manusia yang berinteraksi, berhubungan, serta bergaul satu dengan yang lain, yang dari detik ke detik, dari hari ke hari, dan dari tahun ke tahun, selalu mengikuti pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata-kelakuan.

Wujud ketiga dari kebudayaan disebut kebudayaan fisik, dan memerlukan keterangan banyak. Karena seluruh total dari hasil fisik dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat, maka sifatnya paling kongkret, dan berupa benda-benda atau hal yang dapat diraba, dilihat, dan difoto.⁵

Dan definisi dari kebudayaan menurut Koentjaraningrat adalah:

⁵ *Ibid.*, p.5-6

Kata “Kebudayaan” berasal dari kata sangskerta *buddhayah*, ialah bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti “budi” atau “akal”. Demikian, ke-budaya-an itu dapat diartikan “ hal-hal yang bersangkutan dengan budi dan akal.

Kalau diingat bahwa sebagai konsep, kebudayaan menurut hemat saya antara lain berarti: *keseluruhan gagasan dan karya manusia, yang harus dibiasakannya dengan belajar, beserta keseluruhan dari hasil budi dan karyanya itu*, maka istilah “ kebudayaan” memang suatu yang sangat cocok. Adapun istilah inggerisnya berasal dari kata Latin *colere*, yang berarti “mengolah, mengerjakan”, terutama mengolah tanah atau bertani. Dari arti kata ini berkembang arti *culture*, sebagai segala daya dan usaha manusia untuk merubah alam.⁶

Maritim adalah mengenai perairan laut, kelautan.⁷

Sebagai adalah Bagai/ Sebagai⁸

Gagasan adalah hasil pemikiran, ide⁹

Penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan.¹⁰

Seni patung adalah sebuah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode subratif (mengurangi bahan seperti memotong, menatah, dan lain-lain) atau aditif (menambah, membuat modelling terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan mengecor dan mencetak). Dalam sejarah jenis-jenis patung yang telah dihasilkan adalah: 1. *freestanding sculpture* atau patung berdiri yang sangat umum menggambarkan manusia atau objek lainnya; 2. *portrait sculpture* atau patung dada (*bust*) atau yang hanya memunculkan figur kepala manusia atau penjelmaan dewa; 3. *eguestrian statue* tipe patung kuno yang melukiskan portrait militer penunggang kuda yang biasanya diletakkan di taman atau perempatan jalan kota; 4. *relief sculpture* atau secara sederhana disebut relief yang memiliki *background flat*; 5. *mobile* atau *kinetic sculpture* yaitu patung yang bergerak, biasanya

⁶ *Ibid.*, p.9

⁷ Hendro Darmawan,dkk. *Kamus Ilmiah Populer Lengkap, Dengan EYD dan Pembentukan Istilah serta Akronim Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Bintang Cemerlang UH III. p.404

⁸ <http://kbbi.web.id/sebagai>

⁹ <http://kbbi.web.id/gagasan>

¹⁰ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 2007. p.215

digerakkan oleh tenaga alam maupun buatan, misalnya, listrik, motor, magnet, program computer atau elektronik sampai dengan tenaga eksplosif.¹¹

Penjelasan tentang patung di atas, diterangkan persoalan teknis subratif dan aditif, dan sebagian persoalan teknik secara umum dalam mematung, yaitu teknik memahat, modeling, mengecor dan mencetak. Dengan perkembangan seni patung sekarang sangat beragam, baik bentuk maupun bahan /material yang digunakan, serta penemuan bahan-bahan baru untuk penciptaan seni patung. Hal itu tidak menutupi kemungkinan adanya perkembangan teknik maupun penemuan bahan-bahan baru untuk digunakan pematung dalam berkarya.

Penulis berusaha mencoba keluar dari kebiasaan umum yang sudah disepakati bersama tentang teknik dan bahan dalam mematung. Penulis lebih memilih teknik menganyam, merakit dan memotong daripada teknik memahat, modeling dan casting maupun mengkonstruksi. Pemilihan ini pun sebagai upaya menggali potentsi material dan menjelajahi lebih jauh berbagai kemungkinan bentuk-bentuk visual. Selain itu adanya hubungan dengan pilihan material dan tema yang diangkat, sebagai gambaran jika penulis menggunakan material logam dengan teknik cor rasanya kurang memungkinkan atau bahan resin dengan teknik modeling juga terasa kurang tepat untuk direalisasikan. Dengan adanya hubungan bahan dan teknik yang digunakan, serta tema yang diangkat, akan sangat memungkinkan penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir penciptaan seni patung ini dengan tema “Eksplorasi Bentuk Fisik Kebudayaan Maritim sebagai Gagasan Penciptaan Seni Patung”.

¹¹ Mikke Susanto. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab & Jagad Art House. 2011 p. 296

Dengan demikian kebudayaan maritim yang dimaksud adalah benda-benda fisik sehari-hari dari hasil kebudayaan manusia di daerah pesisir/ laut. Ketertarikan penulis pada benda-benda kemaritiman adalah dari aspek keunikan bentuk fisiknya, juga membayangkan betapa kreatifnya orang-orang sebelumnya dalam membuat sesuatu dalam kaitanya dengan kebutuhan fungsi di daerah kemaritiman untuk kebutuhan tempat tinggal, transportasi laut, dan mata pencarian demi keberlangsungan hidupnya. Selain itu juga benda-benda tersebut menyimpan banyak sejarah dan juga sebagai satu gagasan untuk menciptakan karya seni patung.

Gagasan untuk menciptakan bentuk tiga dimensional/patung yang bertolak dari eksplorasi bentuk fisik budaya maritim, dan di padu dengan teknik serta material tertentu.

